

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームプランナーコース
授業科目	実践実習 4 A
必選	必
年次	3年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	東 充世
実務経験	有
実務経験職種	ゲーム企画職
授業概要	就職作品としての個人作品の制作を行う。
到達目標	1. 個人としての就職作品を完成させること 2. 成果をデモやポートフォリオ等にまとめること
授業方法	- 個人作品の制作の作業を行う - 上記が完成もしくは完成の目処が立ったら、ポートフォリオを作成する - 担当教員による、指導をうけ、進捗管理を行う
成績評価方法	作品評価： 本授業内で新規に制作した作品に対して評価を行う ポートフォリオ評価： 作品をまとめたポートフォリオに対して評価を行う
履修上の注意	欠席・遅刻は厳禁である。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする
教科書・教材	各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。

授業計画	
第1回	個人作品の制作・進捗報告①
第2回	個人作品の制作・進捗報告②
第3回	個人作品の制作・進捗報告③
第4回	個人作品の制作・進捗報告④
第5回	個人作品の制作・進捗報告⑤
第6回	個人作品の制作・進捗報告⑥
第7回	個人作品の制作・進捗報告⑦
第8回	個人作品の制作・進捗報告⑧
第9回	個人作品の制作・進捗報告⑨
第10回	個人作品の制作・進捗報告⑩
第11回	選抜作品展示会の実施
第12回	個人作品の制作・進捗報告⑪
第13回	個人作品の制作・進捗報告⑫
第14回	個人作品の制作・進捗報告⑬
第15回	企業へのエントリー